

## 二次創作における可能性 ー マンガ同人誌を中心として ー

石川 優

### 1. はじめに

既存のマンガやアニメ、ゲームなどを基にした、ファンによる二次的な表現行為、およびそれによって生み出されたテキストを、総じて〈二次創作〉という。所謂〈オタク〉の人々による造語であり、具体的には同人誌や同人ゲーム、フィギュア制作、コスチューム・プレイ（コスプレ）などの形態をとる。二次創作は同人誌即売会などを介して展開され、ファン同士の交流の手段として機能している。約30年の歴史をもつ同人誌即売会である〈コミックマーケット〉には、現在、1回の開催につき2万3千から3万5千サークルが参加し、40万人前後の一般入場者が集う。コミックマーケットという巨大イベントの主流が二次創作であることから、その隆盛がうかがえる。

二次創作の傾向は、〈男性向〉〈女性向〉という形でとりあえずは大別することができる。本稿では、〈女性向〉、つまり女性によって書／描かれ、女性によって読まれる二次創作をとりあげる。<sup>1</sup> 二次創作を好む女性たちが、原作のキャラクターや設定、背景などを借用して二次創作を発表するとき、そこにはしばしば原作からは著しくかけ離れた物語世界があらわれる。そのような二次創作は、原作の物語内容からの乖離、登場人物の関係性の読み替え、設定の改変など、様々な点において原作から逸脱しているにもかかわらず、〈オリジナル〉ではなく〈原作の二次創作〉として享受される。なぜ、原作から逸脱したテキストが、〈原作の二次創作〉として享受され得るのか。〈原作の二次創作〉である、ということを彼女たちに

了解させるものは何であるのか。本稿では、この点について考察する。

なお、考察を進めるにあたり、本稿における女性向二次創作の対象を〈マンガを原作としたマンガ同人誌〉に限定する。

## 2. 二次創作における原作からの逸脱性

### 2-1. 原作からの逸脱

二次創作は、慣習的に〈パロディ〉とも呼ばれる。しかし、彼女たちにとってのパロディは、「引用、引喩、狭義のパロディ（諧謔的な模倣）、茶番、戯作、諷刺、文体模倣」<sup>2</sup>といった従来のパロディの語義とは必ずしも一致しない。従来の語義におけるパロディが原作に対する批評性や諷刺性を含むのに対し、彼女たちの二次創作ではそれらの要素はさほど重視されない。

大塚英志は、ある同人誌について以下のように述べる。

高野宮子という高校三年生が描いた「飛ぶ夢をしばらく見ない」という「翼」モノの短編は、[中略] 山田太一の小説『飛ぶ夢をしばらく見ない』のストーリーをそっくり〈引用〉して、キャラクターを「翼」の若島津と日向に置き換えた、という奇妙な作品である。このような形の作品は、ぼくたちの常識からいえばパロディとして、笑いを誘うものに仕上がるはずである。しかし高野宮子は真剣なのである。真剣を装うことで冗談と化す、というのではなく、本当に切々と「翼」キャラを使って山田太一してしまうのである。<sup>3</sup>

山田太一の『飛ぶ夢をしばらく見ない』は、中年男性と段々若返っていく女性との恋愛を描いたファンタジー小説である。高野は、この女性を、少年マンガ『キャプテン翼』（以下、『C翼』）<sup>4</sup>のキャラクターである若島津健に、男性を同じく日向小次郎に置きかえる。大塚の〈常識〉では、二

つの異なるテキストを混淆させることはパロディであり、笑いを誘うものになるはずであるという。この場合の笑いとは、特定の作品世界に属するキャラクターが他の作品の文脈に置かれることによって生じる齟齬を笑うものである。

しかし、高野はそのようなパロディを意図しない。高野は、サッカーを題材としたスポーツマンガのキャラクターを、恋愛小説の文脈に据えることによって、〈真剣〉に、「本当に切々と」<sup>5</sup>した『C翼』の二次創作を展開する【図1】。それは、『C翼』という原作に対する批評性を欠くばかりか、「原作と似ても似つかない」<sup>6</sup>作品である。にもかかわらず、「これもまた“キャプ翼”」[『C翼』の略称：引用者注]であるところが恐ろしい」<sup>7</sup>。

このような女性向二次創作における批評性の希薄さ、および原作からの逸脱性は、現在に至るまで多くの同人誌に見られる傾向である。



図 1

## 2-2. 好きだから描く

そもそも、一部の女性たちはなぜ二次創作へと向かうのか。二次創作で人気を集めたマンガ家である高河ゆんは、以下のように語る。

そういう活動「二次創作：引用者注」をしている人達の殆どはもともと作品がすごく好きで、私はこの作品が好き、このキャラクターがすごく好きだ、自分の好きだという気持ちを知って欲しい、あるいは自分が好きだという作品を知って欲しい、ていうところから始まっているんだと思うんですよね、[後略]。<sup>8</sup>

二次創作においては「好きだという気持ち」<sup>9</sup>が重要な意味をもつ。原作に対する好意、キャラクターへの愛情、さらには「好きだという気持ちを知って欲しい」<sup>10</sup>という主体的な欲望が、二次創作の動機となる。二次創作において優先されるのは、原作に対する批評性というよりも、むしろ主体としての読者、つまり原作やキャラクターを愛する〈私〉の欲望である。原作を読むことによって喚起される〈好き〉という感情が、「描きたくて描きたくてしょーがない」<sup>11</sup>という創作への欲望と結びつき、彼女たちを二次創作へと駆り立てる。

## 2-3. 〈関係性〉の再構築

彼女たちは原作を愛している。ここで注目すべき点は、彼女たちの原作に対する愛は、物語世界というよりはむしろ、特定のキャラクターへと注がれている、ということである。コミックマーケット初期からのサークル参加者である竹田やよいは、座談会の中で次のように語る。

キャラクターを愛してこそでしょう？その愛と（既に絵になっているものに対する）不満とがアンビバレンツなんでしょうけど。<sup>12</sup>

原作は、必ずしも彼女たちの理想を提示しない。それによって生じる〈不満〉を解消する手段のひとつとして、二次創作では、原作の設定や文脈、絵柄に沿うこと以上に、描き手の欲望や妄想をテキスト化することが優先される。そして、その欲望や妄想は、専らキャラクターへと注がれるのである。

ただし、野火ノビタによると、彼女たちは「一人のキャラクターのことが単純に好き、というだけでなく、カップル、つがいとして愛する」<sup>13</sup>。このように、お気に入りのキャラクター同士を組み合わせること、また、その組み合わせを〈カップリング〉という。〈カップリング〉という概念は、女性向二次創作の中核をなす〈やおい〉の中で生まれた<sup>14</sup>。やおいとは、男性間の恋愛を題材とした小説やマンガなどを指す造語であり、ここである〈やおい〉の二次創作は、原作の男性キャラクターの間に「イケナイ関係、つまり同性愛があると妄想して、それを漫画なり小説に」<sup>15</sup>したテキストを意味する<sup>16</sup>。西村マリの言葉を借りるならば、「“あのシーンでは二人だけで行動していた”“二人は同じ部屋にいた”そんな原作の些細な断片に「恋愛」を重ねて変換キーを押す」<sup>17</sup>のである。

野火は、カップリングについて次のように述べる。

それは単に二人の性行為を想像するということの意味するだけでなく、二人のキャラクターのあいだに恋愛感情を想像、または捏造することを意味する。「二人は愛し合っているのよ!」という妄想が「やおい」の重大なテーゼなのである。<sup>18</sup>

このように、彼女たちの原作への愛は、物語というよりは〈キャラクター〉へ、キャラクターというよりはキャラクター同士の〈関係性〉へと注がれる。原作の中で描かれる関係性への不満を解消するため、彼女たちはカップリングという概念にしたがって、キャラクター同士を〈愛し合う二人〉という関係性として再構築していく。

例えば、2-1 でとりあげた高野宮子による『C翼』の二次創作は、若島津と日向というキャラクターを〈恋人同士〉として描いたものである。

「泣くなよ、日向さん」

「泣いてねえよっ・・・」

「俺は、まだあんたにキスはできる。」【図 2】<sup>19</sup>



図 2

原作での二人の関係性は〈チームメイト〉であるが、高野の二次創作では〈愛し合う二人〉として描かれる。男同士の友情は愛情へと横滑りし、その地平において二次創作は展開する。二次創作における原作からの逸脱性は、カップリングを基軸とした自らの理想の物語世界を築いた結果であるといえる。

### 3. 逸脱を可能にするもの——物語からキャラへ

#### 3-1. 〈キャラ〉という約束事

関係性の読み替え、物語内容からの乖離、設定の改変。あらゆる点において原作から逸脱する同人誌が存在するとして、そのテキストを読んだ者は次のような感想を抱くかもしれない、「これはもう二次創作ではなく、オリジナルではないか」。

しかし、実際には、いかに原作から逸脱した二次創作であろうとも、それがオリジナルとみなされることはない。テキストの表層にあらわれるキャラクターがどのように描かれ、どのような物語が描かれるか、つまり逸脱の度合いは、二次創作を受容する上での妨げとはならない。描き手が選択する物語の可能性は、ほぼ無限にひらかれている。〈これは原作のキャラである〉という約束事が共有されているためである。それでは、〈キャラ〉とはいかなるものであるのか。3章では、二次創作における逸脱が可能となる背景について、マンガにおけるキャラの自律性という点から考察していく。

夏目房之介との対談の中で、よしながふみは、少年マンガ『スラムダンク』の絵について以下のように述べる。よしながは、過去に同作品の二次創作を発表していたマンガ家である。

私は『スラムダンク』の8巻くらいの時の絵が好きなんだなー。  
 ちょっと泥臭い時の絵が好きだったんです。[中略] <sup>ママ</sup>小暮（湘北バスケ部）が一番可愛いのは8巻くらいの時（笑い）<sup>20</sup>

以上の発言から、『スラムダンク』の絵に対するよしながの嗜好は、自身が好むキャラの〈可愛さ〉の如何によって決定づけられることがわかる。よしながは、木暮というキャラクターが一番可愛く描かれていた、ということを動機として、「8巻くらいの時の絵が好き」<sup>21</sup> というのである。よ

しながらにおいては、〈キャラ〉と〈絵〉は非常に密接したものとしてとらえられる。

### 3-2. 〈キャラ〉と〈キャラクター〉

本稿では、〈キャラ〉と〈キャラクター〉という語を使い分けている。この分割は、伊藤剛に依拠したものである。伊藤は、キャラとキャラクターを概念的に分割することによって、マンガにおけるキャラクターの機能について詳細に分析していく。

伊藤は、キャラを次のように定義する。

多くの場合、比較的に簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの<sup>22</sup>

一方、キャラクターについては以下のように定義する。

「キャラ」の存在感を基本として、「人格」をもった「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの<sup>23</sup>

伊藤によると、マンガにおけるキャラクターは重層的な構造によって成立している。第一には、固有名をもった図像的存在（キャラ）として、第二には、それに「人格」をもった「身体」<sup>24</sup>を付与された物語的主体（キャラクター）として。両者は決して分断されたものではなく、互いに重なり合い、深く結びついた関係性にある。伊藤は、「キャラ」と「キャラクター」は密接不可分であって、どちらかの性質が卓越することはあっても、どちらかだけということはあり得ない<sup>25</sup>と述べる。



### 3-3. 自律する〈キャラ〉

さらに、伊藤は、キャラが成立する要件として、以下の三点を挙げる。

- 一 目、顔、体のある「人間のような図像」
- 二 一人称と固有名による名指し
- 三 コマの連続による運動の記述<sup>26</sup>

以上からわかるように、伊藤におけるキャラであることの根拠は、主に図像的な要素に求められる。伊藤によると、複数のコマに描かれる複数の異なる図像が、読者の意識下で〈同じ存在〉として統合されることによって、キャラにおける〈同一性〉は確立される。さらに、その同一性をもつ図像体は、〈名前〉を付与されることによって、他の図像（例えば、背景など）とは一線を画する、存在感をもった〈キャラ〉となる。このように、マンガにおいてキャラが確立すると、キャラはテキストから遊離することができるという。

テキストの内部において、キャラが「物語」から遊離すること。そして、個々のテキストからも離れ、キャラが間テキスト的に環境中に遊離し、偏在することを、「キャラの自律化」ととりあえず呼ぶことにしよう。<sup>27</sup>

伊藤は、キャラが本来の物語の文脈を離れ、それ単体としてテキスト間を遊離し得る〈強度〉をもつことを、〈キャラの自律化〉と呼ぶ。二次創作における原作からの逸脱性もまた、この次元において解釈することができる。キャラの存在によって、複数のテキストを横断することが可能となり、二次創作の描き手による独自の物語世界においても、〈原作の同人誌〉であることが保証される。換言するならば、原作のキャラである、という

ことを保証する最低限の要素（「キャラがちょっと似ているかな」<sup>28</sup> という程度の視覚的特徴と固有名）さえ保存されていれば、二次創作はほぼ無限に原作から逸脱することができる、ということになる<sup>29</sup>。

### 3-4. 物語からキャラへ

3-1 で言及したよしながふみは、二次創作を好む女性たちにおけるキャラを中心とした見方について、同対談の中で次のように述べる。

複眼的にマンガを楽しく読めるいい方法を私たちは思い付いた、と感じています。物語云々だけでなく、絵だけでもそこそこ楽しく読めて、お友達と話ができるっていう。だから楽しいものが増えるという感覚です。[中略] 自分にとって「つまらない」マンガがなくなるんですよ。<sup>30</sup>

よしながによると、彼女たちにおけるキャラ中心の見方は、〈絵〉、つまり〈キャラ〉だけでも「そこそこ楽しく」<sup>31</sup> 読むことができる技術であり、他者とのコミュニケーションを図る手段でもある。重要なのは、「つまらない」マンガがなくなる」<sup>32</sup> という発言である。これは、マンガを読むことの快楽がキャラを中心として充足し、それによって原作の物語内容の如何が問われないことを意味する。

よしながが「つまらない」マンガがなくなる」<sup>33</sup> というとき、そこには物語性を孕んだ主体としてのキャラクターは想定されていない。固有名をもつ図像的存在としてのキャラが想定されているのである。したがって、二次創作もまた、物語世界と密接に結びついたキャラクターを中心として生成されるというよりは、物語〈外〉的空間、つまり可能世界において複数のキャラを操作する快楽が優先されるといい。二次創作において、関係性の再構築、物語内容からの乖離、設定の改変などが可能となるのは、キャラという名指された図像としてのコードを踏襲しているためである。

ただし、繰り返すことになるが、キャラとキャラクターは分断された関係性ではない。キャラは、キャラクターが構造的に内包する図像的コードである。二次創作は、このようなマンガにおける表現上のコードを戦略的に利用することによって、原作の物語世界から逸脱した次元で新たなテキストを編み出すことに成功している。

#### 4. おわりに——キャラから新たな物語へ

キャラは、物語に束縛されない。このことは二次創作において何を意味するのか。第一に、原作の枠組や文脈からの逸脱が可能になる、という点が挙げられる。そして、第二の点は、他のテキストとの結びつきが可能となる、ということである。

2-1 で挙げた高野宮子による『C翼』の二次創作は、これらの要素を兼ね備えた作品であるといえる。高野は、原作から「キャラがちょっと似ているかな」<sup>34</sup> という程度の図像的特徴とキャラの固有名を借用し、さらに他のテキストの物語展開を「そっくり〈引用〉」<sup>35</sup> することによって、原作から著しく乖離した二次創作を発表する。高野は〈笑い〉を意図せず、〈真剣〉に、「本当に切々と」<sup>36</sup> した物語世界を織りなす——カップリングへの愛ゆえに。原作では決して描かれることのない、自身にとって快いキャラクター同士の〈関係性〉を描くため、彼女たちはキャラというコードを戦略的に利用し、理想の物語世界を築いていく。

物語からキャラへ。そして、キャラから新たな物語へ。

二次創作は、原作という物語の〈枠組〉を超え、新たな物語世界を築き得る可能性を秘めた表現領域であるといえるだろう。

【注】

- 1 本稿における二次創作に対する言及は極めて限定的であり、網羅的ではない、という点について予め断っておく。例えば、ここでとりあげる女性向二次創作は、主に〈やおい二次創作〉(2-3 参照)である。以下、本文でいう〈二次創作〉は、特に断らない限り、やおい二次創作を想定している。しかし、紙数の関係上、〈やおい〉の最大の特長である〈男性間の恋愛を描いたテキストを女性が生産し、消費する〉という点については、稿を改めて論じなければならない。
- 2 土田知則、神郡悦子、伊藤直哉『現代文学理論：テキスト・読み・世界』東京：新曜社、1996 年、189 頁。
- 3 大塚英志『定本物語消費論』東京：角川書店、2001 年、81 頁。
- 4 高橋陽一による『C 翼』は、80 年代後半に女性向二次創作において大ブームを巻き起こし、これによってコミックマーケットなどの同人誌即売会に参加する 10 代女性が爆発的に増加した。
- 5 大塚、同頁。
- 6 前掲書、16 頁。
- 7 阿島俊『漫画同人誌エトセトラ '82-'98：状況論とレビューで読むおたく史』東京：久保書店、2004 年、104 頁。
- 8 米沢嘉博監修『マンガと著作権：パロディと引用と同人誌と』東京：青林工藝社、2001 年、82 頁。
- 9 前掲書、同頁。
- 10 前掲書、同頁。
- 11 「子蔵屋」『国家錬金術師の手引き：子蔵屋ハガレン出張版』蔵王大志、影木栄貴、2003 年 12 月、4 頁。
- 12 コミックマーケット準備会編『コミックマーケット 30's ファイル：1975-2005』東京：青林工藝舎、2005 年、231 頁。
- 13 野火ノビタ『大人は判ってくれない：野火ノビタ批評集成』東京：日本評論社、2003 年、234 頁。

- 14 マンガ家である坂田靖子や波津彬子らが同人誌『らっぽり』(79年発行)の中で、自らの作品を〈ヤマなし・オチなし・意味なし〉と自嘲的に評し、それぞれの頭文字をとって〈やおい〉としたのがはじまりとされる。ヤマもオチも意味もない(と彼女たちが考えた)マンガにおいて描かれたのは、大半が男性(あるいは少年)間の友情や敵対関係、恋愛などであった。彼女たちが描きたいものを描き連ねた結果として、やおいは今日的意味を獲得していったと思われる。
- 15 栗原知代「概論2: 同人誌をめぐる考察」、柿沼瑛子、栗原知代編著『耽美小説・ゲイ文学ブックガイド』、東京: 白夜書房、1993年、336-338頁。
- 16 現在、やおいという語は様々な文脈において、様々な意味で用いられている。本稿では〈女性による、女性のための、男性間の恋愛を題材としたテキスト〉をやおいの広義の定義とした上で、〈やおい二次創作〉という語を用いている。この呼称は、オリジナルのやおいテキスト(所謂〈JUNE〉や〈ボーイズラブ〉など)との差異を明確にするためのものであり、一般的に使用される語ではないことを断っておく。また、注1で既に述べたように、紙数の関係上、本稿では〈男性同士の恋愛を描く〉というやおいの特性について詳細に論じることはできない。
- 17 西村マリ『アニパロとヤオイ』東京: 太田出版、2002年、13頁。
- 18 野火、234頁。
- 19 「P-KooDoo」「飛ぶ夢をしばらく見ない」高野宮子、『つばさ同人誌傑作アンソロジーVI: つばさアイドル100%』所収、東京: ふゅーじょんぷろだくと、1988年、181頁。
- 20 朝日新聞社編『AERA COMIC: ニッポンのマンガ』東京: 朝日新聞社、2006年10月、120頁。誤植と思われるが、ここでよしながが言及しているキャラクターは、正しくは小暮ではなく木暮である。
- 21 前掲書、同頁。
- 22 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド: ひらかれたマンガ表現論へ』東京: NTT出版、2005年、95頁。
- 23 前掲書、97頁。
- 24 前掲書、同頁。

- 25 前掲書、120 頁。
- 26 前掲書、57 頁。
- 27 前掲書、54 頁。
- 28 阿島、271 頁。
- 29 東浩紀は、〈キャラ／キャラクター〉概念の有用性を認めた上で、次のように語る。

「キャラクター」と「キャラ」とは、マンガの中で見る限り、「物語」の中で生まれる同一性とそれ以前の位相での図像の力だけで成立してしまう同一性という風に、わかりやすく分けられる。けれども、実際にはキャラから作品が飛び出る現象はいろんなジャンルで起きていて、日本においてはマンガだけの特徴ではない。そこで、作品から自律したキャラの力とはどういうものなのか、一般的な巷説が必要になる。逆に言えば、キャラの力は図像の力だとなると、マンガやアニメでしか使えない概念になってしまう。

（『ユリイカ：マンガ批評の最前線』第 38 巻第 1 号、東京：青土社、2006 年、151 頁）

東は、マンガ以外の表現分野においてキャラが成立している例として、ライトノベルを挙げる（「アニメやマンガの本質が、むしろライトノベルブームによって露にされたと言ってもいい。アニメやマンガが生み出したキャラクター文化は、実は本質的には絵を必要としないのかもしれない。」前掲書、149 頁）。

以上の指摘から、マンガやアニメにおいて図像的〈同一性〉が確立することと、キャラがテキスト間を〈横断〉し得ることとは位相が異なる可能性も考えられる。しかし、本論では二次創作の原作をマンガに限定しているため、キャラにおけるテキスト遊離可能性を主に図像的側面に求めた上で、議論を進めている。

- 30 朝日新聞社編、121 頁。
- 31 前掲書、同頁。
- 32 前掲書、同頁。
- 33 前掲書、同頁。

34 阿島、271 頁。

35 大塚、81 頁。

36 前掲書、同頁。

### 【参考文献】

朝日新聞社編『AERA COMIC：ニッポンのマンガ』 同 2006 年 10 月

阿島俊『漫画同人誌エトセトラ '82-'98：状況論とレビューで読むおたく史』 東京：久保書店 2004 年

東浩紀編著『網状言論 F 改：ポストモダン・オタク・セクシュアリティ』 東京：青土社 2003 年

東浩紀、伊藤剛、夏目房之介「「キャラ／キャラクター概念」の可能性」『ユリイカ：マンガ批評の最前線』 東京：青土社 第 38 巻第 1 号 2006 年 1 月

伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド：ひらかれたマンガ表現論へ』 東京：NTT 出版 2005 年

大塚英志『定本：物語消費論』角川文庫 東京：角川書店 2001 年（底本、1989 年）  
同『物語消滅論：キャラクター化する「私」、イデオロギー化する「物語」』 東京：角川書店 2004 年

柿沼瑛子、栗原知代編著『耽美小説・ゲイ文学ブックガイド』 東京：白夜書房 1993 年

金田淳子「ヤオイ・イズ・アライヴ：わかりたいあなたのための、やおいマンガ・マップ」『ユリイカ：マンガ批評の最前線』 東京：青土社 第 38 巻第 1 号 2006 年 1 月

クリステヴァ、ジュリア『セメイオチケ I：記号の解体学』原田邦夫訳 東京：せりか書房 1983 年

「子蔵屋」『国家錬金術師の手引き：子蔵屋ハガレン出張版』 蔵王大志、影木栄貴 2003 年

小谷真理『おこげのススメ：カルト的男性論』 東京：青土社 1999 年

コミックマーケット準備会編『COMIC MARKET 30's FILE：1975-2005』 東京：青林工藝舎 2005 年

石川優

- 斎藤環『博士の奇妙な思春期』 東京：日本評論社 2003 年
- 佐々木悦子「「やおい」の起源概論」 大塚英志監修『comic 新現実 vol.4』 東京：角川書店 2005 年
- 「GD-mechano」『カノヒ』 和泉八雲 2004 年
- 土田知則、神郡悦子、伊藤直哉『現代文学理論：テキスト・読み・世界』 東京：新曜社 1996 年
- 永久保陽子『やおい小説論：女性のためのエロス表現』 東京：専修大学出版局 2005 年
- 中島梓『タナトスの子供たち：過剰適応の生態学』 東京：筑摩書房 1998 年
- 西村マリ『アニパロとヤオイ』 東京：太田出版 2002 年
- 野火ノビタ『大人は判ってくれない：野火ノビタ批評集成』 東京：日本評論社 2003 年
- ハッチオン、リンダ『パロディの理論』 辻麻子訳 東京：未来社 1993 年
- 「P-KooDoo」「飛ぶ夢をしばらく見ない」 高野宮子 『つばさ同人誌傑作アンソロジー VI：つばさアイドル 100%』 所収 東京：ふゅーじょんぷろだくと 1988 年
- 溝口彰子「ホモフォビックなホモ、愛ゆえのレイプ、そしてクィアなレズビアン：最近のやおいテキストを分析する」 伏見憲明編『クィア・ジャパン』 東京：勁草書房 vol.2 2000 年 4 月
- 同「ヤオイの言説空間を整理するところみ」 イメージ&ジェンダー研究会『IMAGE&GENDER』 東京：彩樹社 vol.4 2003 年 12 月
- 宮本大人「漫画においてキャラクターが「立つ」とはどういうことか」 日本児童文学者協会『日本児童文学』第 49 巻第 2 号 東京：日本児童文学者協会 2003 年
- 山本文子 & BL サポーターズ『やっぱりボーイズラブが好き：完全 BL コミックガイド』 東京：太田出版 2005 年
- 米沢嘉博監修『マンガと著作権：パロディと引用と同人誌と』 東京：青林工藝舎 2001 年
- 四方田犬彦『漫画言論』 ちくま学芸文庫 東京：筑摩書房 1999 年